REVISTA
JOGO VÉIO
Nº01
1996 NOS GAMES:
20 ANOS INESQUECÍVEIS
E MAIS:
GUIA DE SITES E
CULTURA RETROGAMER
O VÉIO
DETONA!

FALA VEIARADA!
ACESSEM NOSSAS REDES SOCIAIS PARA PRESTIGIAR ESSA INICIATIVA... ASSIM PODEREI COMPRAR MEUS REMÉDIOS!...
REVISTA JOGO VÉIO
EDIÇÃO 01 - DEZEMBRO 2016
ILUSTRAÇÃO: NANDO BASTOS

20 ANOS DE MUITAS COISAS

PARECE QUE FOI ONTEM!

O lançamento do **Nintendo 64**, o surgimento de franquias clássicas como **Resident Evil** e **Tomb Raider**, o alvorecer majestoso de **Donkey Kong Country 3**...

1996 foi um ano histórico para os videogames, e só de pensar que já se passaram duas décadas inteirinhas, dá até um aperto no peito de saudade!

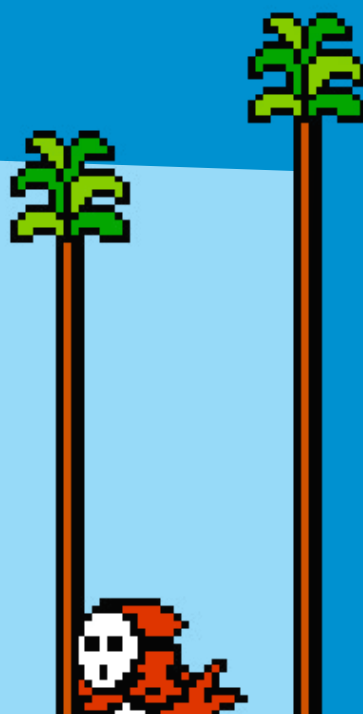
Essa edição da **Revista Jogo Véio** chegou justamente com intuito de levá-lo em uma viagem no tempo, de encontro a todos os jogos mais marcantes daquela época. E mais: além disso, você ainda fica por dentro dos principais sites, fanpages e canais especializados em retro games no Brasil!

É, veiarada... O tempo urge! Então é melhor correr e começar a ler logo, antes que essa revista também fique véia!

NESTA EDIÇÃO

Eidy Tasaka
Editor

Ítalo Chianca
Edu Paiva
Paulo Henrique
Redatores

Nando Bastos
Capa e
Diagramação

CANAL
JOGO VÉIO

E aí, veiarada? Já conhecem o nosso canal no YouTube?
Toda semana tem gameplay novo, comentado pelo Paulo Henrique, nosso OldTuber de plantão!
Clica aí do lado pra ver o caduco zerando **Castlevania** de Nintendinho!

facebook.com/nbastos6

1996 NOS GAMES: 20 ANOS INESQUECÍVEIS

TEXTO: ÍTALO CHIANCA
ARTE: NANDO BASTOS

E LÁ SE VÃO 20 ANOS...

Os Mamonas Assassinas dominavam a TV com as suas canções irreverentes, as histórias sobre o E.T. de Varginha assombravam a população, o Grêmio era bi-campeão brasileiro depois de vencer a surpreendente Portuguesa, Michael Jackson visitava o Brasil para gravar seu novo clipe, o Brasil conquistava medalhas inéditas das Olimpíadas de Atlanta. 1996 foi realmente um ano inesquecível para nós, não é?

Mas se você, assim como todos nós do **Jogo Véio**, passou grande parte do seu ano jogando com os amigos nas saudosas locadoras, alugando cartuchos nas sextas, comprando revistas sobre videogames nas bancas e acompanhando com entusiasmo o momento de transição que vivia o mercado de games, o ano de 1996 tem ainda mais momentos inesquecíveis.

Pois é, amigo(a), estamos ficando "Véios". Parece que foi ontem que pulávamos com o anúncio do Nintendo 64, nos questionávamos

sobre a veracidade de um jogo de luta envolvendo Wolverine contra Ryu, aprendíamos o que era ser um mestre Pokémon, comentávamos como eram reais aqueles gráficos poligonais da geração 32-bit e jogávamos um clássico atrás do outro.

Pensando nisso, resolvemos relembrar com vocês, nessa primeira edição da revista **Jogo Véio**, os grandes jogos que comemoram 20 ano em 2016, e que mesmo com o peso da idade, ainda continuam maravilhosos como da primeira vez que os jogamos em 1996. Pronto para relembrar aquela época em que você ainda tinha cabelo, não ostentava essa barriguinha saliente e conseguia correr quilômetros sem sentir uma dor sequer nas costas? Então vamos nessa, véio.

O ADEUS DE UM GIGANTE

Em 1996, a Nintendo já direcionava a maior parte de seus esforços para a produção do **Nintendo 64**, finalizando assim o vitorioso ciclo do **Super Nintendo**. Contudo, mesmo com todas as atenções voltadas para a nova geração, o SNES ainda recebeu excelentes títulos que encerram lindamente a sua história no mundo dos videogames.

Lançado em março de 1996, **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars** surpreendeu críticos e jogadores com uma excelente mistura entre RPG, aventura e ação. Desenvolvido pela Nintendo em parceria com a **Squaresoft**, o game apresentava elementos de estratégia, batalhas por turnos e gerenciamento de itens e personagens típicos de séries como Final Fantasy, embelezados por gráficos pré-renderizados e toda a magia do Reino dos Cogumelos.

O jogo prezava pela simplicidade e leveza. Qualquer um que não tenha tido experiência com RPGs mais complexos, como Final Fantasy VI e Chrono Trigger, poderia aproveitar a

jornada de Mario e seus amigos em busca das Sete Estrelas. Para completar, além de tipo o primor técnico que se esperava da parceria de duas gigantes do desenvolvimento de jogos, Super Mario RPG trazia diversos momentos cômicos envolvendo acontecimentos de títulos anteriores e uma infinidade de referências a jogos da Nintendo, fazendo com que o jogador buscasse entender a história e explorasse cada canto dos cenários, como tem que ser em um bom RPG. Tudo isso resultou em uma fórmula de sucesso que ganhou a capa da revista Super GamePower #27, na qual o game recebeu nota máxima de seus avaliadores e um detonado que só foi se encerrar na edição nº 28.

Outro RPG lançado em 1996 que fez história no Super Nintendo foi **Star Ocean**. Publicado apenas no Japão, o título levou o console ao limite (eram 48 Megabits de dados no cartucho) ao apresentar um jogo com vozes, trilha sonora com qualidade quase de CD, gráficos belíssimos, combates em tempo

real, trama envolvendo elementos de ficção científica e um complexo sistema de relação entre os personagens baseado em suas ações. Sem sombra de dúvidas, Star Ocean é um dos jogos mais impactantes do final de vida do SNES e um dos melhores RPGs lançados naquele ano. Ou, como dizia a manchete da revista Nintendo Power 86:

"Novas idéias e novas tecnologias fazem **Star Ocean** ir onde nenhum RPG foi antes."

Depois de Mario se despedir do Super Nintendo com Super Mario RPG, outro figurão da geração 16-bit a encerrar sua trajetória no console foi Donkey Kong. Um dos maiores símbolos do SNES, a série Donkey Kong Country teve a sua trilogia finalizada em 1996 com o lançamento de **Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble**. Protagonizado por Dixie Kong e Kiddy Kong, o título apresentava gráficos ainda mais bonitos que seus antecessores, jogabilidade extremamente precisa e um aventura que permitia uma liberdade de exploração nunca vista na série até então.

Conseguir completar o jogo com a porcentagem máxima foi um dos últimos grandes desafios que os donos de Super Nintendo tiveram antes de se preparar para mudar de geração. Tudo que consagrou a série estava presente: level designer criativo, trilha sonora espetacular, personagens carismáticos, animais ajudantes, fases bônus, gráficos estonteantes e uma aventura desafiadora.

Foi uma despedida com estilo, que, com sorte, você acompanhou na revista **Super GamePower 35**, que além de avaliar o game com nota máxima, detalhou os principais segredos do jogo em seu detonado.

Despedidas não faltaram em 1996 no Super Nintendo. Duas outras séries que fizeram história no console foram encerradas com grande estilo em 1996. **Street Fighter Alpha 2** e **Mega Man X3**, desenvolvidos pela Capcom, os dois trouxeram para os jogadores uma última e inesquecível experiencia com duas franquias consagradas. Abusando das capacidades técnicas do console, a essa altura completamente dominadas pelos desenvolvedores, os jogos levaram o console ao limite com títulos que rivalizavam com jogos da nova geração.

Street Fighter Alpha 2, por exemplo, foi, nas plavras da revista Ação Games #111 em sua manchete, "tão animal quanto o arcade". E Mega Man X3, como disse a revista Super GamePower #22, "apesar de ser um território familiar, tem muitas surpresas e elementos novos que melhoraram a jogabilidade e os gráficos, sendo um game para descobrir a magia da série Mega Man." Sucesso no SNES, ambos também foram lançados para consoles 32-bit, marcando a transição definitiva entre gerações.

Antes de investir no seu novo console, contudo, a Nintendo revolucionou mais uma vez o mercado de jogos, dessa vez através do lançamento de **Pokémon Red** e **Green** para o Game Boy. Misturando elementos de RPG, estratégia e colecionismo, o título

trouxe uma épica jornada, na qual o jovem Red sai em busca de se tornar um verdadeiro mestre Pokémon. O jogo incentiva a interação entre jogadores, a exploração de um vasto mundo, a captura de monstrinhos e o uso de estratégias de combate complexas para completar a aventura. Foi o início de um verdadeira febre e o surgimento de uma das franquias mais rentáveis da história dos videogames.

CORRENDO CONTRA O TEMPO

Assim como fez com o Mega Drive, a Sega saiu na frente da Nintendo, lançando o seu videogame de nova geração bem antes da Big-N, que ainda se preparava para lançar o Nintendo 64, enquanto que o Sega Saturn já estava no mercado, dividindo espaço com o PlayStation da Sony e até com seu antecessor, o Mega Drive.

1996, contudo, foi um ano decisivo para a Sega, que investiu pesado no seu novo console. Contudo, o Mega Drive ainda receberia um último jogo de seu maior mascote. Lançado no final daquele ano, **Sonic 3D Blast** surpreendeu a todos com uma aventura feita com gráficos 3D pré-renderizados e estágios que exigiam a resolução de puzzles, coleta de itens e pequenos trechos de plataforma. Na revista Ação Games #111, a análise do jogo destacava: "Depois de uma ausência de dois anos, Sonic retorna triunfal em sua primeira aventura 3D. Além do visual animal, o cart ainda traz uma ótima trilha sonora e o desafio é descabelante." Por fim, o game recebeu nota 9,0.

Na tentativa apressada de conquistar uma grande fatia do mercado, a Sega investia pesado no Saturn em 1996. Entre os excelentes títulos lançados nesse ano, dois exclusivos fizeram a alegria dos jogadores que apostaram na Sega nessa virada da gerações. Primeiro, **Guardian Heroes**, um beat'em up da melhor qualidade, que misturava elementos de ação e RPG, aliados a excelentes gráficos e uma trilha sonora extremamente bem produzida, provava de uma vez por todas as ótima capacidade de Saturn para gerar jogos em 2D.

Sucesso de crítica, na edição da revista Ação Games #104, o título recebeu nota 9,0, com destaque para os seus visuais

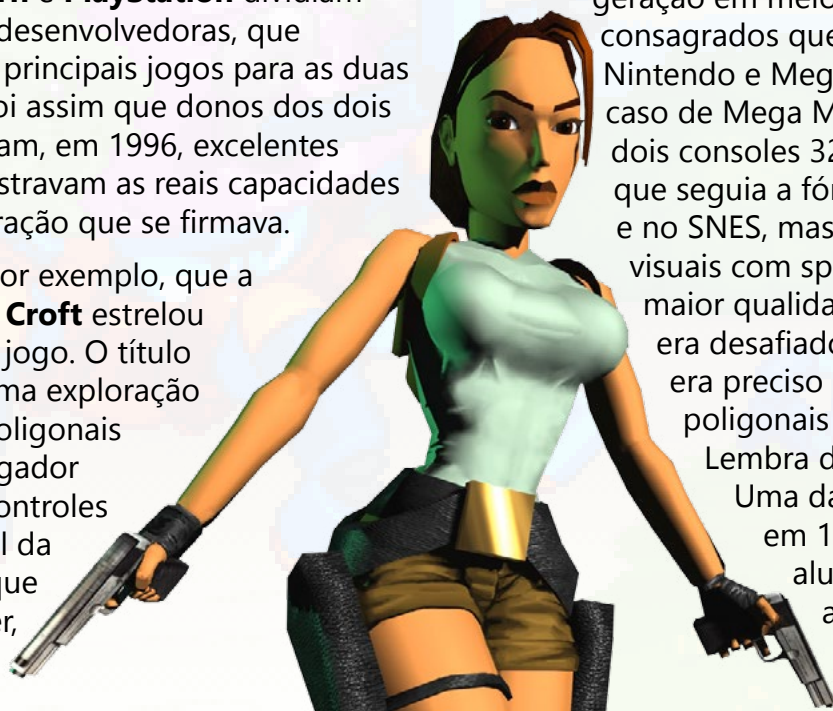
e animações. Segundo o periódico, “Guardian Heroes é muito bom. O game é um RPG cheio de lutas e magias, com bom desafio. A história é muito boa e durante as brigas, dá pra fazer combos de até 15!”

O segundo exclusivo é **Nights into Dreams...**, uma mágica e fantasiosa aventura de plataforma com visuais poligonais apresentou para os gamers aquele que seria considerado o mascote do Saturn durante a geração 32-bit. O game, produzido por nomes conhecidos da Sega, como Yuji Naka, combinava diversos elementos 2D e 3D para gerar uma divertida e desafiadora experiência que só o Saturn era capaz de fazer, como destacou a revista Gamers #10: “O game é totalmente feito em 3D, com polígonos texturizados em tempo real. Os gráficos são inacreditáveis, incríveis, maravilhosos, indescritíveis. Nights usa e abusa da potência dos 3 processadores de 32-bit do Saturn para gerar gráficos de sonho”.Além disso, o título trouxe consigo um novo modelo de controle com analogico para o Saturn.

ALEGRIA PARA TODOS

Disputando a preferência dos jogadores em 1996, **Saturn** e **PlayStation** dividiam a atenção das desenvolvedoras, que lançavam seus principais jogos para as duas plataformas. Foi assim que donos dos dois consoles jogaram, em 1996, excelentes títulos que mostravam as reais capacidades dessa nova geração que se firmava.

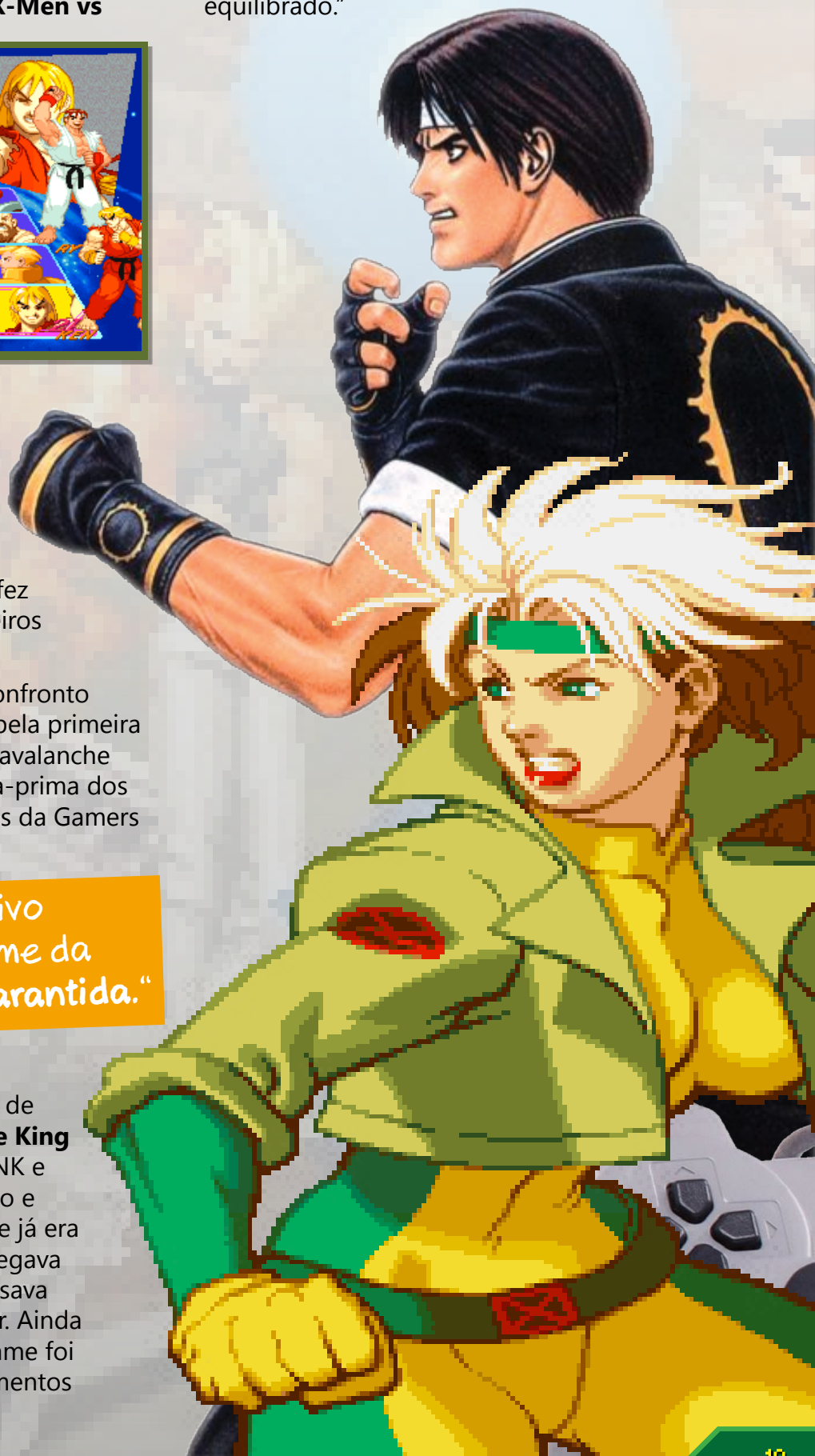
Foi em 1996, por exemplo, que a poderosa **Lara Croft** estrelou o seu primeiro jogo. O título consistia em uma exploração por cenários poligonais exigindo do jogador destreza nos controles e domínio total da personagem, que precisava correr, saltar, agachar, atirar entre outras proezas dessa linda e forte arqueóloga.

O jogo foi um sucesso de crítica e a protagonista se tornou um símbolo da geração em meio a tantos nomes já consagrados que desde a era Super Nintendo e Mega Drive, como é o caso de Mega Man, que apareceu nos dois consoles 32-bit com um título que seguia a fórmula vista no NES e no SNES, mas que tinha nos seus visuais com sprites belíssimos sua maior qualidade. **Mega Man 8** era desafiador e provou que não era preciso ceder aos gráficos poligonais para chamar a atenção. Lembra da abertura do jogo? Uma das melhores que vimos em 1996, com música alucinante e cenas em anime de tirar o fôlego.

Além dos jogos de aventura e ação, fortemente presentes em 1996, esse também foi o ano de grandes jogos de luta. Entre Ultimate Mortal Kombat 3, Killer Instinct, e tanto outros, podemos destacar **X-Men vs**

Street Fighter, o surpreendendo título que colocou frente a frente os heróis da Marvel contra os reis da briga de rua de Street Fighter. Ver uma luta com especiais que tomavam toda a ele entre Wolverine e Ryu fez as locadoras se tornarem verdadeiros arcades.

A molecada, que antes via esse confronto como um sonho distante, podia, pela primeira vez, se divertir de verdade com a avalanche de combos e especiais dessa obra-prima dos embates virtuais, que, nas palavras da Gamers 14:

> "**Animalesco.** Um adjetivo perfeito para o novo game da Capcom. É **diversão garantida.**"

Outro título que divertiu milhares de lutadores virtuais em 1996 foi **The King of Fighters 96**. Produzido pela SNK e lançado para PS1, Saturn, Neo Geo e Arcades, o título aprimorava o que já era bom de seus antecessores, e entregava uma experiência de jogo que abusava dos reflexos e técnicas do jogador. Ainda mais fluido, rápido e preciso, o game foi um dos mais conceituados lançamentos com listas intermináveis de golpes, como na Ação Games #108, onde o jogo recebeu nota 9,0 e foi descrito como "um game ótimo em gráficos, música e jogabilidade, com desafio equilibrado."

O GRANDE VENCEDOR

Nova no mercado de jogos, a Sony lutava por espaço contra duas gigantes nessa segunda metade da década de 1990. Precisando de grandes jogos que justificassem o investimento do consumidor em seu primeiro console, os primeiros anos do PlayStation foram duros. Os primeiros lançamentos ainda eram experiências técnicas e algumas das grandes desenvolvedoras ainda sofriam para entender a produção de jogos em 3D, Contudo, em 1996, a história mudaria com o lançamento de grandes títulos.

Investindo na novidade dos gráficos poligonais, a **Square** lançou Tobal No. 1, seu primeiro título lançado em CD. Diferente da maioria dos jogos de luta da época, Tobal colocava os lutadores em cenários 3D que permitiam a livre movimentação em várias direções.

O combate também não era convencional, pois as lutas eram mais técnicas e lentas, assim como as vistas em Dead or Alive, sucesso dos arcades em 1996, e em Tekken 2, outro excelente game de luta lançado naquele ano. O jogo ainda contava com os desenhos de **Akira Toriyama**, responsável pelos personagens de Dragon Ball, e acabou ganhando nota 9,00 na Ação Games 108, na qual foi descrito como "muito original, com modos de luta e um Quest Mode para debulhar fase a fase em ambientes 3D. Visual, som e jogabilidade em cima."

Aos poucos, com o importante suporte de outras desenvolvedoras renomadas, o PlayStation foi se transformando em um sucesso avassalador. Cada vez mais pessoas decidiam escolher o 32-bit da Sony nessa nova geração ao invés do Saturn da Sega. E foi com o lançamento de **Resident Evil**, game de survival horror desenvolvido pela

Capcom, que a escolha parecia cada vez mais óbvia para o grande público.

Dando origem praticamente a um novo gênero nos videogames, o título colocava o jogador no comando de **Chris Redfield** ou **Jill Valentine**, membros da equipe S.T.A.R.S. que precisavam encontrar os companheiros da equipe BRAVO, perdidos nos arredores da cidade de Raccon City. Resolvendo enigmas, lutando contra zumbis e precisando sobreviver em uma claustrofóbica mansão, o game proporcionou uma das mais tensas e imersivas experiências nos videogames em 1996.

Resident Evil foi, sem dúvida, um dos melhores jogos lançados naquele ano, que, além de mudar o cenário da época, deu origem a uma das séries mais amadas e rentáveis da indústria. Na revista Gamers 09, por exemplo, o título foi capa, ganhando uma matéria com seis páginas e mais de 100 imagens. Segundo a análise da época: "os gráficos estão simplesmente arrasadores, super detalhados e a movimentação é bem realista. O som é tenebroso, passando "aquele" clima de filme de terror, com músicas bem arranjadas e efeitos sonoros do além. A jogabilidade também é boa, mas você pode demorar um pouquinho até se acostumar com os comandos. Enfim, o game tem a qualidade já conhecida dos jogos da Capcom. **Uma perfeição.**"

UM NOVO MASCOTE

Líder absoluto da geração, o **PlayStation** ainda não tinha um personagem ou um jogo que representasse o console nos seus primeiros anos, assim como a Nintendo e a Sega tinham Mario e Sonic, respectivamente. Não até 1996. Pois foi nesse ano que conhecemos um dos mascotes mais queridos de todos os tempos.

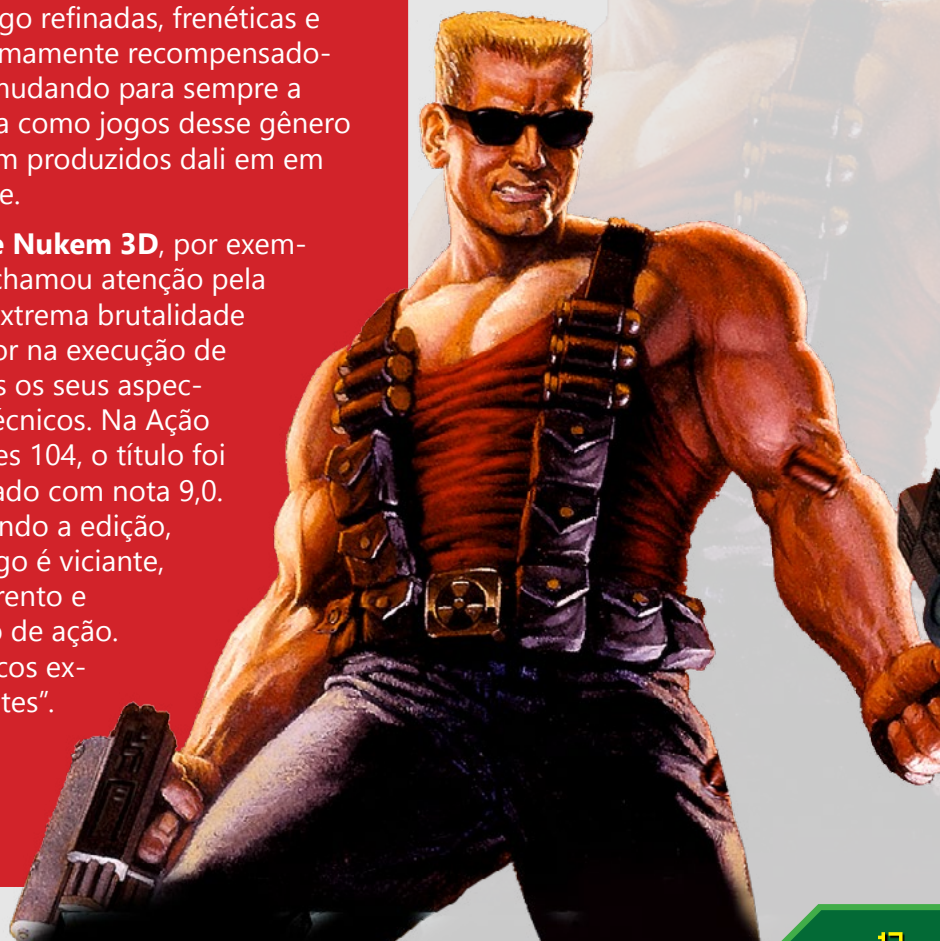
Desenvolvido pela **Naughty Dog** (hoje responsável por The Last of Us e Uncharted) e publicado pela própria Sony, **Crash Bandicoot** chegou arrebentando com um game de plataforma completamente irreverente e inovador. Com gráficos exuberantes, um personagem carismático, estágios divertidos, itens colecionáveis e o bom e velho estilo plataforma muito bem adaptado às novas perspectivas proporcionadas pelo PlayStation, o jogo se tornou um dos símbolos da plataforma durante toda a geração.

Sucesso entre os jogadores, a mídia especializada também se rendeu as qualidade de Crash, como a Gamers #13, que comentou no final de sua análise: "Se você quer um game realmente divertido para o seu PlayStation, daqueles que você fica dias e dias jogando até completar o jogo totalmente, não perca Crash Bandicoot de jeito nenhum, este jogo ainda vai dar muito o que falar. Parece que eles estavam certos, não é?

PODER DOMÉSTICO

Enquanto a disputa pelo mercado de consoles doméstico ficava cada vez mais intensa, nos PCs os jogadores tiveram um ano tranquilo e excepcional em 1996 com o lançamento de três das maiores pérolas da plataforma. Pois é, véio, se você teve o privilégio de ter um computador em casa nesse ano, provavelmente você não teve vida social, pois foram 12 meses alternando entre **Diablo, Duke Nukem 3D** e **Quake.**

Desenvolvido pela Blizzard, Diablo levou a fantasia dos RPGs de mesa para dentro dos computadores com um título que combinava estratégia e ação, enquanto Duke Nukem 3D e Quake estabeleceram os principais conceitos para a popularização dos jogos de tiro em primeira pessoa, através de experiências de jogo refinadas, frenéticas e extremamente recompensadoras, mudando para sempre a forma como jogos desse gênero seriam produzidos dali em em diante.

Duke Nukem 3D, por exemplo, chamou atenção pela sua extrema brutalidade e rigor na execução de todos os seus aspectos técnicos. Na Ação Games 104, o título foi avaliado com nota 9,0. Segundo a edição, "o jogo é viciante, sangrento e cheio de ação. Gráficos excelentes".

ULTRA REVOLUÇÃO

1996 foi um ano de muitas experiências, mudanças, novidades e de uma grande revolução. Foi justamente nesse ano que a Nintendo lançou o aguardadíssimo sucessor do Super Nintendo, o **Nintendo 64**. Dando um salto de quase duas gerações em relação ao seu antecessor, o N64 foi a casa dos jogos de aventura em 3D, tendo em **Super Mario 64** o seu maior símbolo.

Lançado junto do console, o primeiro jogo de Mario foi uma revolução na época. Nas palavras da revista Gamers #10, "o game mostra do que a Nintendo é capaz de fazer com a potência do Nintendo 64. Os gráficos são maravilhosos, com um nível jamais visto em nenhum console da atualidade". Com ambientes gigantescos, controle de câmera, liberdade de movimentação e um vasto mundo que se conectava de forma orgânica, Super Mario 64 criou paradigmas que seriam seguidos pela indústria até hoje. Mais do que isso, o jogo divertiu milhares de jogadores que ajudaram Mario a encontrar as 120 estrelas escondidas durante a sua jornada para resgatar a princesa Peach.

Ainda hoje, mesmo 20 anos após seu lançamento, Super Mario 64 consegue surpreender críticos, servir de modelo para novas produções e divertir por horas qualquer um que arrisque umas piruetas com o encanador mais atlético do planeta. Não á toa o game é considerado por muitos gamers como um dos melhores jogos de todos os tempos, assim como nós também consideramos o ano de 1996 como um dos melhores que já vivenciamos nos videogames, não é?

Foram horas e mais horas se divertindo com os amigos nas locadoras, juntando a mesada para comprar um desses lançamentos, sonhando com cada um desses títulos quando apareciam nas páginas de nossas revistas favoritas e desejando intensamente um desses novos consoles para poder, enfim, entrar na nova geração. Foi um ano especial.

Um ano **inesquecível**.

E saber que já se passaram 20 anos disso tudo...

TOP 10 OS MELHORES JOGOS DE 1996

TEXTO: ÍTALO CHIANCA
ARTE: EIDY TASAKA

Reunimos o Véio Conselho para uma análise rigorosa sobre os jogos que fizeram a nossa alegria há 20 anos e decidimos, depois de longas seções de xingamentos e ameaças, os dez melhores games lançados no saudoso ano de 1996. Bons tempos...

O que você estava fazendo em 1996? Assistindo os desenhos da TV Manchete? Ouvindo pela décima vez, no mesmo dia, o disco dos Mamonas Assassinas? Jogando uma pelada na rua? Alugando um jogo na locadora? Ou tudo isso ao mesmo tempo?

1996 foi realmente um ano incrível, principalmente se você passou boas horas da sua vida jogando videogames. Naquele ano, vivíamos um momento de transição entre gerações, com grandes jogos sendo lançados para diversas plataformas.

Recebíamos um clássico atrás do outro, fora os jogos dos anos passados que só descobríamos meses depois, triplicando os momentos de diversão. Mas, em meio a tantos excelentes jogos. afinal, quais foram os melhores games lançados em 1996? Confira a nossa lista e relembre essas pérolas.

10 TOMB RAIDER

Se você ainda tinha dúvida sobre a importância do ano de 1996 para os videogames, ela acaba agora, pois aquele foi o ano do surgimento de uma das maiores musas dos videogames, a belíssima e poderosa **Lara Croft**.

Lara foi a estrela do jogo **Tomb Raider**, uma interessante aventura em 3D na qual o jogador explorava tumbas, cavernas, calabouços e todo tipo de desafio, que ainda envolvia o total domínio da arqueóloga, fosse correndo, saltando ou atirando com as pistolas em criaturas sobrenaturais.

09 MORTAL KOMBAT TRILOGY

Reunindo o que de melhor a série apresentou durante a primeira metade da década de 1990, Trilogy foi a versão definitiva de um clássico dos arcades que rapidamente invadiu os consoles da época.

Lançado para PlayStation, Saturn, Nintendo 64 e até PC, o jogo foi um tremendo sucesso na época, aparecendo em diversas publicações especiais na época de seu lançamento. Mas não era para menos. **Mortal Kombat** era uma das principais franquias da época. E ter um jogo que contava com praticamente todos os personagens, cenários e especiais, era um sonho para os gamers.

08 SUPER MARIO RPG

Reunir Nintendo e Squaresoft, duas das maiores desenvolvedoras de jogos dos anos 90, em um jogo que unia a fantasia do mundo de Mario com os conceitos que consagraram Final Fantasy como um dos maiores RPGs da década de 1990, era um evento a ser comemorado por todos em 1996.

O resultado dessa união de gigantes foi o excelente Super Mario RPG, um game que utilizava as mecânicas de exploração e combate por turnos para introduzir os fãs do Reino do Cogumelo ao gênero RPG. Tudo isso com direito a visuais deslumbrantes, referências inusitadas e um sistema de combate interativo que o tornaram um dos melhores jogos do Super Nintendo.

07 DONKEY KONG COUNTRY 3

Lançado praticamente no fim da vida útil do Super Nintendo, DKC3 encerrou de forma magistral uma das maiores e mais conceituadas trilogias da história dos videogames. Nessa terceira aventura, o jogador controlava Dixie e Kiddy, que partiam juntos ao resgate de Donkey Kong e Diddy.

Com visuais ainda mais bonitos, maior liberdade de exploração dos mapas e uma infinidade de fases e segredos, o título aprimorou ainda mais as mecânicas vistas nos jogos anteriores, entregando uma das experiências mais completas que um game de plataforma 2D poderia entregar naquela época.

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!

06 NIGHTS INTO DREAMS

Sem Sonic, coube à Nights a missão de representar a Sega durante a geração 32-bit. Sua estreia nos videogames foi justamente em 1996, com o jogo Nights into Dreams..., uma exuberante mistura de gráficos 3D com jogabilidade 2D.

Desenvolvido pelo conceituado Sonic Team, Nights entregava uma gratificante experiência de voo por um colorido e fantástico mundo de sonhos, apostando em uma jogabilidade diferenciada que fazia uso de um controle próprio, com direito a analógico, e em uma direção de arte que fazia uso de todo o poder do Saturn.

05 DUKE NUKEM 3D

Lançado para PC em 1996, Duke Nukem 3D fez barulho ao surgir completamente reformulado em comparação com os outros dois jogos da série. A maior mudança era em sua jogabilidade, que dessa vez era focada na perspectiva em primeira pessoa.

Precisando salvar a terra de uma invasão alienígena, Duke Nukem sai por cidades famosas, como Los Angeles, destruindo tudo que vir pela frente. Os detalhes dos cenários, a precisão da jogabilidade, a violência extrema e o divertido multiplayer fizeram desse jogo um marco para os FPS e seus conceitos foram determinantes para a popularização do gênero que hoje domina as gerações atuais.

04 POKÉMON RED E BLUE

Responsáveis por uma febre Pokémon que parece interminável, Pokémon Red e Blue foram lançados em 1996, criando os conceitos para uma das franquias mais rentáveis dos videogames e servindo de inspiração para o anime que virou mania durante a segunda metade da década de 1990.

Publicado para o Game Boy, o título seguia a jornada do jovem Red em busca na busca para se tornar um mestre Pokémon. Para isso, você deveria capturar o maior número de monstrinhos, treinar o seu time, explorar diversas cidades, administrar seu inventário, interagir com NPCs e desafiar outros treinadores de Pokémon. Além disso, o jogo trazia a possibilidade de conectar até dois Game Boy para que os jogadores trocassem seus Pokémon e duelassem entre si.

03 CRASH BANDICOOT

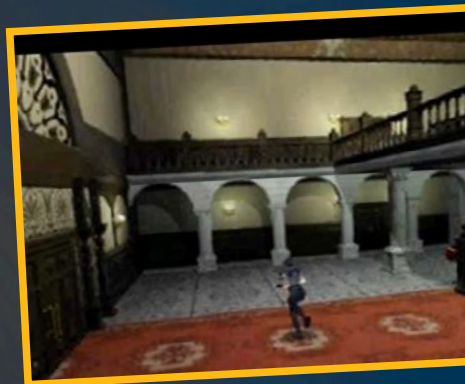
1996 também foi o ano que o PlayStation ganharia o seu mascote. Desenvolvido pela Naughty Dog (hoje responsável por jogos como Uncharted e The Last of Us), Crash Bandicoot uniu visuais cartunescos, jogabilidade precisa e variada, estágios desafiadoras, dezenas de colecionáveis, perspectiva de câmera nova e um personagem carismático para entregar uma das mais completas aventuras em plataforma da geração.

O jogo marcava a transição de gerações que muitos jogadores pediam na época, ou seja, um jogo no estilo plataforma (símbolo dos 16-bit) com visuais e controles inéditos (câmera por trás do personagem que podia se movimentar livremente pelo cenário). Tecnicamente impecável, Crash foi um tremendo sucesso, vendendo milhões de cópias e iniciando uma trilogia que marcaria o primeiro PlayStation para sempre.

02 RESIDENT EVIL

RESIDENT EVIL

Quando o duelo entre PlayStation e Saturn parecia cada vez mais acirrado, a Capcom lançou para o console da Sony, em 1996 (somente no ano seguinte para o console da Sega), Residente Evil, um dos jogos que revolucionaria a geração 32-bit e daria um baita empurrão no interesse do público na escolha pelo PlayStation.

O jogo contava com cenas com atores reais, gráficos pré-renderizados de alta qualidade e uma atmosfera de suspense e apreensão poucas vezes vistas em um videogame até aquele momento. Além do mais, a mistura entre sobrevivência, ação, exploração e resolução de puzzles em uma mansão assombrada por criaturas medonhas cativou os jogadores, que compraram milhões de cópias de um jogo que daria origem a uma das maiores franquias da indústria de jogos até hoje.

01 SUPER MARIO 64

O primeiro colocado da lista não poderia ser outro, senão o bigodudo mais famoso dos games!

Super Mario 64 revolucionou a indústria dos jogos ao transpor um personagem tradicionalmente bidimensional para um universo totalmente em três dimensões.

Mario pula, dá piruetas, socos, bundadas e rasteiras, ampliando ainda mais o seu rol de habilidades e o folclore do Reino do Cogumelo.

As fases, em vez de serem apenas pequenos trechos lineares, tornaram-se verdadeiros mundos, repletos de detalhes, segredos e objetos interativos.

Conquistar as 120 estrelas de Super Mario 64 foi o ponto alto dos videogames em 1996, com o mundo inteiro aplaudindo de pé a entrada da Nintendo na dita "geração poligonal".

TEXTO/ARTE: EIDY TASAKA

A cena Retrogamer brasileira está crescendo como nunca! Dia após dia, surgem novos canais, sites e fanpages, dedicados ao movimento retrô como um todo ou apenas parte dele.

Falar das velharias nunca esteve tão na moda, principalmente se for material de qualidade! Quando se trata de revisitar a nossa infância, vale de tudo: áudio, vídeo, texto, imagem... O que importa é viajar no tempo!

Um outro ponto notável entre os Retrogamers em todo o mundo, inclusive por aqui, é o caráter colaborativo das iniciativas. Não tem essa de estrelismo ou "o meu é melhor que o seu". Todo mundo se ajuda e dessa forma, mais material de qualidade aparece por aí, a cada dia.

Nessa primeira edição do nosso Guia Retrogamer (que vamos transformar em uma tradição do **Jogo Véio**) nós vamos listar alguns dos principais canais de cultura retrogamer do Brasil. Se o seu site ou canal não pintou na lista, não fique triste. Manda uma mensagem pra gente e nós incluimos na versão que será veiculada em breve em nosso site! Feliz 2017, veiarada!

WarpZone

Total de edições: 25 livros, além de uma revista, pôster e outros formatos.

Preço: R$19,90 cada livro

A Revista WarpZone divide seus livrinhos em séries, focando ora nos consoles clássicos, ora em personagens marcantes e franquias clássicas. A série de livros atuais surgiu no começo de 2016, e a equipe promete muito mais novidades para 2017.

Dossiê OLD!Gamer

Total de edições: 7 da primeira temporada, mais 6 para 2017.

Preço: R$49,90 nas bancas. Assinando tem desconto.

Com o fim da saudosa Revista OLD!Gamer, a Editora Europa decidiu partir para um novo formato e atacar com livros temáticos.

Perto de estrear a segunda temporada, o material é bastante completo e serve como guia para as jogatinas.

Leia também:

Papo de Locadora

Autor: Ítalo Chianca **Preço:** R$25,00

Endereço: https://goo.gl/vLf7mp

Livro com diversas crônicas sobre os velhos tempos das locadoras de videogame.

Os Videogames e Eu

Autor: Ítalo Chianca **Preço:** R$25,00

Endereço: https://goo.gl/M2ZSBa

Segundo livro do autor, com novas histórias de sua infância, cercado de videogames.

1983 - O ano dos videogames no Brasil e 1984 - A febre dos videogames continua

Autor: Marcus Chiado **Preço:** Indisponível

Endereço: https://www.kickante.com.br/campanhas/1983-o-ano-dos-videogames-no-brasil

Duas obras essenciais pra quem quer conhecer tudo sobre a chegada dos videogames no Brasil em detalhes.

Os livros fizeram um enorme sucesso e estão às portas de se tornarem um mega documentário. Leitura obrigatória.

SITES

Jogo Véio

Endereço: www.jogoveio.com.br

Caso você tenha chegado até essa revista sem passar pelo site do Jogo Véio, recomendo que pare já a leitura e vá conhecer a casa do Véio!

Reviews, artigos, dicas, perfis de personagens e mais.

Retroplayers

Endereço: www.retroplayers.com.br

Projeto antigo, encabeçado por Nilton Sabat, com um imenso acervo de reviews, além de contar com podcasts exclusivamente dedicados aos jogos clássicos.

Leia também:

Scans de Revistas, Livros e Manuais

Retroavengers

Endereço: http://www.retroavengers.com.br/

Pra quem gosta de revistas de videogame antigas, o Retroavengers é um prato cheio! São centenas de edições com scans de qualidade, 100% legíveis.

Retro Scans

Endereço: http://www.retroscans.org/

Mais uma excelente opção para conseguir revistas, manuais e capas de jogos antigos.

Datassette

Endereço: https://www.datassette.org/

O Datassette é um verdadeiro empório digital, com revistas, livros e manuais sobre tecnologia. Tem um grande acervo de revistas de videogame no meio, inclusive as digitais.

Análises de jogos clássicos

Marvox Brasil

Endereço: https://marvoxbrasil.wordpress.com/

Blog recheado de reviews de jogos clássicos, com mais de 8 anos de estrada. Recomendadíssimo!

Gagá Games [em hiato]

Endereço: http://www.gagagames.com.br/

All we hear is Games do Gagá!
Um dos maiores expoentes do retrogaming no Brasil, além de ter servido como inspiração para o Jogo Véio. O autor está em hiato desde 2015, mas o site ainda está no ar com material de qualidade.

All About NES 8 Bits

Endereço: http://allaboutnes8-bits.blogspot.com.br/

Apesar do layout simples, o All About NES é um blog especializado em NES, com análises minuciosas inclusive dos elementos técnicos dos jogos.

NES Archive

Endereço: http://nesarchive.net/v4/

Uma das comunidades retrogamers mais ativas do Brasil. O site está parado há algum tempo, mas o fórum ainda é movimentado. Destaque para o layout personalizado, que muda a cada vez que você visita o site.

Comunidade Mega Drive

Endereço: https://comunidademegadrive.com.br

Começou no Orkut, mas foi muito além da rede social falida do Google. Existente desde 2003, a Comunidade Mega Drive carrega o legado do 16-bit da Sega com muito orgulho!

Retro Arkade

Endereço: http://www.arkade.com.br/colunas/retroarkade/

Divisão retrô do site Arkade. Recebe atualizações constantes com reviews de jogos clássicos.

PlayReplay

Endereço: http://www.playreplay.com.br

Site voltado para a cultura geek, mas com bastante conteúdo sobre jogos e cultura retrogamer.

Passagem Secreta

Endereço: http://passagemsecreta.com/

Blog das antigas sobre retrogames, com oito anos de estrada! Recomendamos a visita.

PODCASTS E CANAIS

Podcast: 99Vidas

Endereço: 99vidas.com.br

Podcast retrogamer de maior longevidade no Brasil. Criado por Jurandir Filho e Izzy Nobre, o 99 Vidas se destaca como um dos melhores podcasts da atualidade.

Confira também:

Podcasts

Pouco Pixel

Endereço: http://www.b9.com.br/podcasts/poucopixel

Podcast encabeçado por Adriano Brandão e Danilo Silvestre, o Pouco Pixel segue uma proposta mais sóbria, com pouca edição e muito papo-cabeça sobre videogames antigos.

Retrocast

Endereço: http://www.retroplayers.com.br/retrocast/

Podcast da equipe do Retroplayers. Tem podcast sobre mulheres nos games, sobre Metroid, Sonic e muito mais.

Reloading - Locadora

Endereço: http://reloading.com.br/category/locadora/

Spin-off do podcast Reloading, o Locadora fala apenas de jogos clássicos, com um episódio por mês.

Pixel Velho

Endereço: http://pixelvelho.com.br/

Mais um bom podcast sobre retrogames, dedicando episódios até mesmo para revistas clássicas.

Retrocomputaria

Endereço: http://www.retrocomputaria.com.br/

Eis um podcast com uma proposta inovadora: falar dos computadores retrô. Tem MSX sim, veiarada!

Nostalgia Games

Endereço: http://www.retrocomputaria.com.br/

Outro podcast sobre retrô games que vai fundo nos temas. Infelizmente, ainda tem poucos episódios no ar.

Canais no YouTube

Canal Jogo Véio

Endereço: https://goo.gl/LdUlkV

Canal do Jogo Véio, que ainda está no comecinho da sua jornada. Vale a visita, principalmente pelos gameplays comentados!

Baú Old Gamer

Endereço: https://goo.gl/T9VbTO

Canal sobre retrogames com jogatinas, curiosidades, gameplays de Dragon Ball, easter eggs dos jogos clássicos e muito mais. Vale a visita!

Canal SnesTalgia

Endereço: https://www.youtube.com/user/CanalSnesTalgia

Canal do blog SnesTalgia, mas com um foco mais amplo, cobrindo outros consoles clássicos. Oferece reviews, notícias comentadas e até tutoriais.

Velberan

Endereço: https://www.youtube.com/user/Velberan

Considerado um dos principais youtubers gamers do Brasil, Velberan esbanja bom humor e conhecimento, principalmente quando fala de jogos clássicos.

Mega Driver

Endereço: https://goo.gl/NVBtRD

Canal da banda Mega Driver. Trilhas de jogos clássicos, no melhor estilo Heavy Metal! Tiveram a honra de tocar recentemente ao lado de Barry Leitch, lendário compositor das trilhas de Top Gear.

Covil

Endereço: https://goo.gl/jBKk6K

Canal de gameplays, mas com muito bom humor. Destaque para a seção Trolezinho e para as caras e bocas que o Zemo e o Jesus fazem durante os vídeos.

Canais no YouTube (continuação)

Levi Café

Endereço: https://goo.gl/QtrQWh

O homem das mil faces e máscaras! Levi traz gameplays com muito bom humor e um gosto duvidoso para máscaras. Não pode faltar café, senão o bicho pega!

Defenestrando Jogos

Endereço: https://www.youtube.com/user/DefenestrandoJogos

Um dos canais de retrogames mais famosos do Brasil. Celso Affini promove jogatinas curtas, gameplays mais complexos e lives.

Canal WarpZone

Endereço: https://goo.gl/JXlgyf

Canal da Revista WarpZone, com muitas curiosidades sobre jogos clássicos. Tem até review de piratinhas das antigas!

Assopra Fitas

Endereço: https://www.youtube.com/user/AssopraFitas

Pra quem quer conteúdo mais variado, o canal do Gusang é uma excelente opção. Recomendado!

Brazuca Gamer

Endereço: https://www.youtube.com/user/brazucagamer

O Brazuca Gamer reúne gameplays de jogos clássicos e atuais, entrevistas e vídeos.

Sega Retro BR

Endereço: https://www.youtube.com/user/SEGARetroBR

Eis aqui o canal perfeito para quem é fã de jogos da SEGA. Tem bastante coisa sobre Master e Mega!

História Revista

Endereço: https://www.youtube.com/user/historiarevista

Um canal com abordagem bem diferente, com análises das revistas antigas. Uma bela oportunidade de ficar por dentro da história dos videogames no Brasil!

Sorel

Endereço: https://goo.gl/XvlNzn

O canal do Sorel é mais focado em contar o pano de fundo por trás das franquias mais famosas.

RetroPlayersTube

Endereço: https://goo.gl/SwI4VE

O mais novo braço do Retroplayers, agora se aventurando na produção de vídeos.

Jornada Gamer

Endereço: https://www.youtube.com/user/Ussopu

Canal recheado de longplays com um mínimo de edição, preservando o aspecto original dos jogos.

Canal 90

Endereço: https://www.youtube.com/user/canalnoventa

No Canal 90 você tem de tudo um pouco sobre a década de... 90! E no meio dessa salada de frutas, tem bastante conteúdo sobre jogos antigos.

Poeira Jogos

Endereço: https://goo.gl/itUozR

No Poeira Jogos você fica por dentro de muitas histórias dos videogames antigos.

Colônia Contra-ataca

Endereço: https://www.youtube.com/user/ColoniaContraAtaca

No canal do Sr. Wilson, tem de tudo um pouco. Mas é claro que o foco está nos consoles clássicos!

Fênix Down

Endereço: https://www.youtube.com/user/fenixdowntv

Já começou bem por conta do nome do canal! No Fênix Down você confere coberturas de eventos e gameplays. Destaque para a playlist de Castlevania Bloodlines.

Old School Gamer

Endereço: https://www.youtube.com/user/neilsonthrash80/

Canal recheado de análises de jogos antigos!

Carneiro Play TV

Endereço: https://goo.gl/YLRk14

Canal que mescla gameplays de jogos novos e antigos. Destaque para as jogatinas do Renato Carneiro com o filho dele!

Krytical Mind

Endereço: https://www.youtube.com/user/KryticalMind/

Canal com conteúdo muito especial, que inclui até mesmo entrevistas com personalidades dos jogos antigos.

Core das Antigas

Endereço: https://www.youtube.com/user/CoreDasAntigas

Canal com vídeos de conteúdo variado, dentro da temática dos videogames clássicos.

Pronto pro Jogo?

Endereço: https://goo.gl/jpkW9L

Canal voltado para curiosidades sobre o mundo dos games e animes.

PUBLICIDADE E PARCERIAS
EIDY TASAKA . 11 95850-1409
CONTATO@JOGOVEIO.COM.BR